

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PERMAINAN
TRADISIONAL ANAK-ANAK KABUPATEN KERINCI**

JURNAL



IZWAN JAILANI

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PERMAINAN
TRADISIONAL ANAK-ANAK KABUPATEN KERINCI.**


Izwan Jailani

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Tradisional Anak-Anak Kabupaten Kerinci” untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing.

Padang, 25 Juli 2019

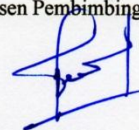
Disetujui dan Disahkan oleh,

Dosen Pembimbing I,



Ir. Drs. Heldi, M.Si. Ph.D
NIP. 19610722.199103.1.001

Dosen Pembimbing II,



Eliya Pebriyeni, S.Pd. M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK KABUPATEN KERINCI

Izwan Jailani¹, Heldi², Eliya Pebriyeni³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: Izwanjailani7@Gmail.Com

ABSTRAK

Tiga belas tahun silam terjadi fenomena yang mana permainan tradisional di Kabupaten Kerinci mulai jarang dimainkan dan mulai menghilang sedangkan anak-anak saat ini malah tidak tahu beberapa permainan tradisional daerah Kerinci di karenakan kurangnya informasi.

Tujuan dari perancang ialah merancang sebuah buku Permainan Tradisional Daerah Kerinci dengan optimal untuk informasi tentang permainan tradisional kepada anak-anak, melalui buku cerita bergambar yang informatif dan komunikatif sebagai sumber pengetahuan di kabupaten kerinci dan menambah koleksi buku tentang permainan tradisional kabupaten.

Metode yang dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar menggunakan metode gabungan *glass box* yang rasional serta sistematis dan model 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop*, dan *disseminate* serta analisis data 5W+1H yang dijadikan konsep dasar pemecaha masalah.

Perancangan ini menghasilkan sebuah rancangan Buku cerita bergambar Permainan Tradisonal Daerah Kerinci sebagai media utama dan didukung oleh beberapa media: *x-banner, poster, stiker, fleg chain*, pembatas buku, pin, *totebag*, dan kalender.

Kata Kunci : Buku, Bergambar, Permainan, Kerinci, Tradisional.

¹ Mahasiswa penulis karya akhir prodi desain komunikasi visual

² Pembimbing I, Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

THE DESIGN OF A TRADITIONAL PICTURE BOOK STORY GAME IN THE DISTRICT OF KERINCI.

Izwan Jailani¹, Heldi², Eliya Pebriyeni³
Major of Visual Communication Design
FBS Padang State University
Email: Izwanjailani7@Gmail.Com

ABSTRAK

Thirteen years ago there was a phenomenon where traditional games in the Kerinci Regency began to be rarely played and began to disappear while children today don't even know some of the traditional Kerinci games due to lack of information.

The aim of the designer is to design a Kerinci Regional Traditional Game book optimally for information about traditional games for children, through informative and communicative picture books as a source of knowledge in the Kerinci Regency and to add a collection of books on the traditional district games.

The method used in the design of a picture story book uses a combination of rational and systematic glass box methods and a 4-D model that includes the stages of define, design, develop, and disseminate and analysis of 5W + 1H data which is used as the basic concept of problem solving.

This design produced a draft of the Kerinci Regional Traditional Picture Book as the main media and was supported by several media: x-banners, posters, stickers, phleg chains, bookmarks, pins, totebags, and calendars.

Keywords: Book, Picture, Game, Kerinci, Traditional.

A. Pendahuluan

Tiga belas tahun silam terjadi fenomena yang mana permainan tradisional di Kabupaten Kerinci mulai jarang dimainkan dan mulai menghilang sedangkan anak-anak sekarang banyak yang tidak tahu tentang permainan tradisional daerah Kerinci dan beberapa permainan tersebut sudah menghilang salah satu contohnya permainan *lang ayik*, selain itu menghilangnya permainan tradisional daerah kerinci disebabkan tidak adanya buku yang khusus membahas permainan tradisional daerah kerinci (Lily Zuriati, 2017). Tahun-tahun dimana jumlah anak-anak yang mulai berkurang memainkan permainan tradisional kabupaten kerinci dalam rangka mencari data maka mulai mengumpulkan data yang telah didapat oleh badan statistik kerinci yang telah mendata jumlah sekolah negeri dan swasta yang ada di Kabupaten Kerinci tahun 2011 adalah (BPS Kabupaten Kerinci, 2012:103).

TK/RA : 71 buah
SD/MI : 268 buah
SMP/MTs : 67 buah
SMA/MA : 23 buah
SMK : 5 buah

Sedangkan jumlah murid pada sekolah negeri dan swasta adalah:

TK/RA : 2.509 orang
SD/MI : 31.930 orang
SMP/MTs : 12.415 orang
SMA/MA : 6.260 orang
SMK : 729 orang

Untuk rasio murid terhadap guru adalah:

TK/RA : 10
SD/MI : 13
SMP/MTs : 10
SMA/MA : 11
SMK : 12

Dari jumlah tersebut dapat diketahui bahwa sekolah tingkat TK/RA 2.509 orang dan SD/MI 31.930 orang yang masih dalam kategori anak-anak, bila digabungkan jumlahnya adalah 34.439 orang anak-anak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah anak-anak yang mulai meninggalkan permainan tradisional daerah kerinci sangatlah banyak dan tidak mengherankan anak-anak saat ini tidak tahu beberapa permainan tradisional kabupaten kerinci. Generasi baru yang tidak pernah melihat dan mengetahui beberapa permainan tradisional kabupaten kerinci, sangat memerlukan informasi yang cukup tentang apa saja permainan tradisional daerah kerinci sehingga dapat mengangkat dan mempublikasikan kembali pada anak-anak generasi saat ini. Agar mereka dapat mengetahui apa saja permainan Tradisional daerah Kerinci, selain itu warisan budaya yang berupa permainan tradisional tidak hilang juga dapat membantu mereka dalam pertumbuhan dan tertanam nilai-nilai budaya.

Upaya yang telah dilakukan oleh beberapa individu yaitu penyebaran informasi tentang permainan tradisional daerah kerinci melalui media internet berupa artikel-artikel, sedangkan artikel yang tersebar masih banyak permainan tradisional daerah kerinci yang tidak diangkat selain itu artikel yang beredar saat ini masih sedikit pembaca anak-anak mengetahui keberadaannya. Media cetak berupa buku yang membahas permainan tradisional daerah kerinci pada saat ini masih belum tersedia di beberapa perpustakaan sekolah dan tokoh buku itu hasil dari observasi dan wawancara di Kabupaten Kerinci. Berawal dari hasil tersebut penulis memberi sebuah

solusi yaitu sebuah buku yang berjudul Permainan Tradisional Daerah Kerinci yang mengangkat kembali permainan tradisional kabupaten kerinci melalui buku cerita bergambar yang semua isinya membahas tentang pengenalan permainan tradisional anak-anak kabupaten kerinci yang beberapa belum terangkat oleh media informasi sebelumnya, buku tersebut berukuran A5 (14,8cm x 21cm) memiliki tiga puluh halaman dan disebarakan di kabupaten kerinci. Sehingga dapat menjadi sumber informasi untuk anak-anak di Kabupaten Kerinci juga terjagalah warisan budaya daerah.

Buku merupakan satu diantara banyak sumber media informasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dan pengetahuan, baik berupa karya ilmiah maupun sebagai media hiburan. Salah satu jenis buku yang populer dikalangan pembaca anak-anak ialah buku cerita bergambar.

Alasan buku yang dipilih oleh penulis sebagai media informasi untuk anak-anak dikarenakan media tersebut memiliki keuntungan dalam menyampaikan informasi yaitu dapat dinikmati lebih lama (*long live span*) sehingga anak-anak dapat membacanya berulang kali, anak-anak dapat lebih selektif dalam membaca, khalayak sasaran anak-anak sehingga informasi yang ingin disampaikan mudah diterima dan dapat mengemukakan gambar ilustrasi yang menarik sesuai dengan keinginan anak-anak pada umumnya, juga anak-anak sudah familiar terhadap buku. Sehingga meningkatkan baca anak-anak terhadap informasi tentang permainan tradisional daerah kerinci, selain itu belum ada buku yang mengkhususkan untuk membahas permainan tradisional daerah kerinci.

B. Metode Perancangan

1. Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode *glass box* yang merupakan metode perancangan berdasarkan analisa dan data-data bersifat transparan yang telah dikumpulkan dan akan dipergunakan dalam pembuatan desain layout karena dapat menjadi acuan untuk mempermudah mendesain dengan menyiapkan studi-studi kasus yang berhubungan dengan desain yang diperlukan. Abios (2017:6) menuturkan karakteristik umum *glass box* yaitu pertama objektif, kriteria dan variabel ditentukan terlebih dahulu. Kedua, melengkapi analisa sebelum menentukan solusi. Ketiga, melakukan evaluasi yang berbentuk logistik dan logis (kebalikan dari eksperimental). Keempat, menentukan strategi yang dapat berupa operasi-operasi paralel, khusus maupun daur ulang.

Buku permainan tradisional daerah kerinci dikembangkan menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate* (Trianto, 2012). Pertama, tahap *define* dibutuhkan masalah yang harus diselesaikan seperti belum adanya buku anak-anak yang menceritakan tentang permainan tradisional daerah kerinci dan bahan yang diorientasikan peningkatan pemahaman terhadap pengembangan dalam mengapresiasi karya buku permainan tradisional daerah kerinci. Kedua, *design* kegiatan yang dilakukan dalam tahap merancang komponen-komponen bahan buku permainan tradisional daerah kerinci. Ketiga, *develop* tahap yang dilakukan pada buku permainan tradisional daerah kerinci penyusunan

bahan dan uji coba. Keempat, *disseminate* tahap yang dilakukan pada buku permainan tradisional daerah kerinci berupa pendistribusian buku dalam jumlah terbatas.

2. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang sesuai untuk mendukung perancangan buku permainan tradisional diperoleh dari metode pengumpulan data secara primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan melalui observasi dan wawancara, sedangkan data skunder merupakan data yang sudah tersedia, jadi hanya perlu mengumpulkannya dan menjadikan sebuah data yang *valid* dalam pembuatan media ini.

a. Observasi

Observasi yaitu salah satu cara untuk melakukan penelitian yang baik dengan mengamati langsung ke lokasi yang akan diteliti. Penulis langsung mengunjungi lokasi yang akan diteliti salah satunya yaitu tempat SD 27/III Lolo Kecil yang ada di Kabupaten Kerinci. Dilokasi tersebut ditemukan fakta bahwa permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, selain itu belum ada buku yang mereka baca tentang permainan tradisional daerah Kerinci.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih, yang bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi yang diinginkan. Komunikasi dilakukan dengan dialog tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak. Sang pewawancara melontarkan pertanyaan-

pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai. Penulis melakukan wawancara kepada salah seorang guru dan beberapa murid SD 27/III Lolo Kecil pada tanggal 7 Februari waktu setempat untuk memperoleh data.

3. Metode Analisa Data

Perancangan buku permainan tradisional daerah kerinci menggunakan metode analisa data 5W+1H untuk memperkuat dalam menyempurnakan rancangan.

5W+1H adalah sejumlah pertanyaan yang terdiri dari *what*, *why*, *who*, *where*, *when* dan *how*, dan dinamakan Kliping Method (Miller J, 2009). Berdasarkan penjelasan di atas, maka metode yang dipakai dalam perancangan ini adalah metode analisa data 5W+1H.

a. What (Apa)

Apa permasalahan yang diangkat dalam buku permainan tradisional daerah kerinci ini? Permasalahannya yaitu apakah yang dibutuhkan untuk menemukan metode dan media informasi yang lebih maksimal, efektif, dan efisien sehingga dapat memberikan pemahaman untuk mempelajari permainan tradisional daerah kerinci untuk anak-anak agar muncul keinginan memainkan permainan tersebut.

b. Who (Siapa)

Siapa target dari buku permainan tradisional daerah kerinci ini? Targetnya adalah anak-anak yang berada di Kabupaten Kerinci

karena daerah itu menjadi contoh kasusnya, selain itu memungkinkan untuk menargetkan anak-anak daerah lain.

c. *Where* (Dimana)

Dimanakah permasalahan tersebut terjadi? Permasalahan ini terjadi di daerah Kabupaten Kerinci.

d. *When* (Kapan)

Kapan permasalahan tersebut terjadi? Permasalah ini terjadi pada sepuluh tahun terakhir dimana permainan tradisional mulai ditinggalkan sampai saat ini.

e. *Why* (Kenapa)

Kenapa permasalahan tersebut terjadi? Karena kurangnya media informasi yang mensosialisasikan permainan tradisional daerah kerinci pada saat ini.

f. *How* (Bagaimana)

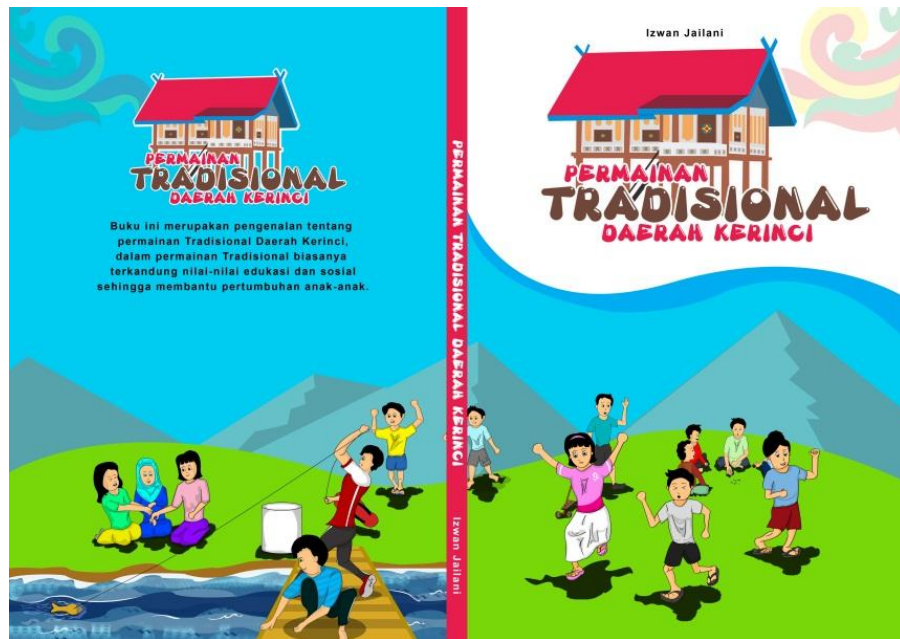
Bagaimana cara memecahkan permasalahan tersebut? Dalam rangka memecahkan masalah tersebut maka dirancang sebuah buku yang menjadi media informasi komunikasi visual yang edukatif untuk mengikat topik tentang permainan tradisional daerah Kerinci. Dirancang menggunakan komputer sebagai alat perancangan yang memiliki berbagai *software* dalam mendukung perancangan tersebut.

C. Pembahasan

Dipilih buku sebagai media untuk mengangkat permainan tradisional kabupaten kerinci dikarenakan buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang memiliki informasi dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Melalui buku yang berisikan tentang informasi, komunikasi dan pemahaman tentang permainan Tradisional daerah Kerinci. Sehingga anak-anak lebih banyak mengenal dan mengetahui apa saja permainan tradisional daerah Kerinci.

Pembuatan buku ini unsur-unsur yang digunakan tidak lain meliputi gambar, warna, font, dan mekanisme penyusunan agar memberikan kesan yang menarik pada setiap halaman buku ini. Buku yang berjudul “Permainan Tradisional Daerah Kerinci” ini mengangkat lima belas permainan tradisional kabupaten kerinci iyalah permainan Tangkum, Asah Slop, Sapurangin, Kelereng, Ular Naga, Uto, Njik-Njik Semut, Lang Aik, Stet, Ya Omai, Ptek, Jaksin, Dam, Petak Umpet, dan Gasing. Permainan-permainan tersebut memiliki keunikan tersendiri dan cara bermain yang berbede-beda itu dijelaskan dalam buku tersebut dan juga nama-nama permainan tersebut menjadi sub-sub judul dari buku itu.

1. Final Desain Media Utama



Cover Buku

Dipilihnya desain ini dari 3 alternatif desain karena, dari segi ilustrasi desain ini lebih memiliki cerita, sehingga dapat mewakili isi buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci” dan dari segi informasi yang diberikan pada cover buku, desain ini sudah cukup memberikan informasi tentang isi buku sehingga memberikan ketertarikan pada target audien.



CATATAN

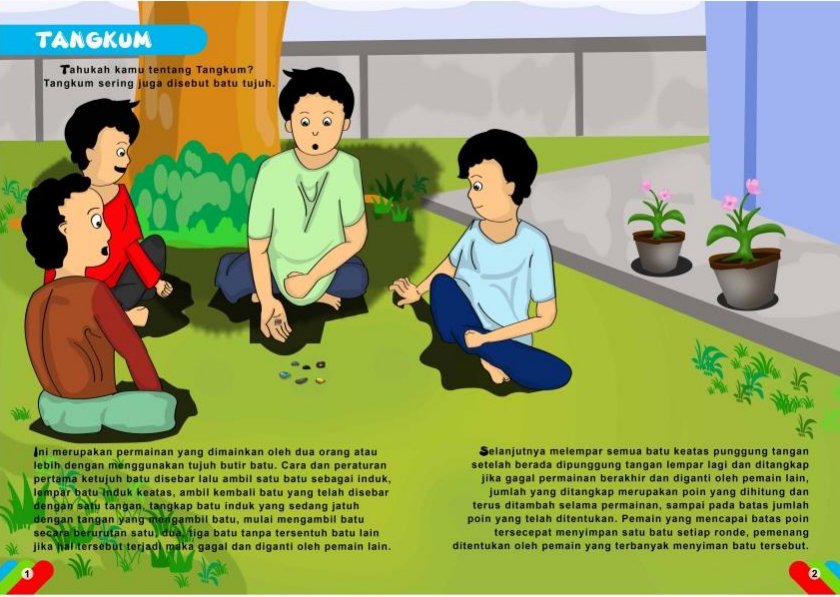
Buku ini mengangkat pembahasan tentang permainan tradisional yang berada di daerah kerinci. tujuannya untuk mengingatkan kembali permainan apa saja yang pernah dimainkan dahulu tapi sekarang jarang dimainkan. untuk mengetahui permainan apa saja maka bacalah buku ini sampai selesai!!!



Halaman Opening

TANGKUM

Tahukah kamu tentang Tangkum?
Tangkum sering juga disebut batu tujuh.

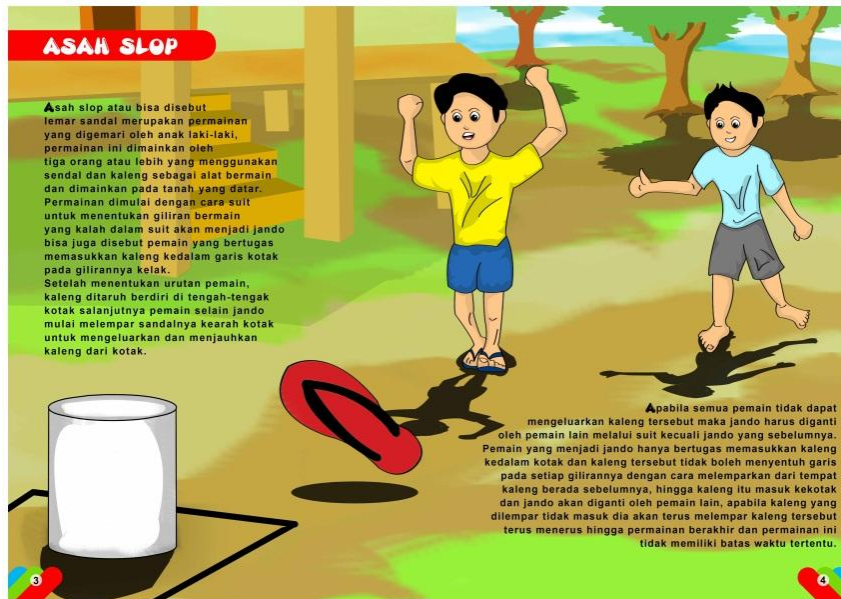


Ini merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan tujuh butir batu. Cara dan peraturan pertama ketujuh batu disebar lalu ambil satu batu sebagai induk, lempar batu induk keatas, ambil kembali batu yang telah disebar dengan tangan, tangkap batu induk yang sedang jatuh dengan tangan yang memegang batu, mulai mengambil batu secara berurutan satu dua tiga batu tanpa tersentuh batu lain. Jika hal tersebut terjadi maka gagal dan diganti oleh pemain lain.

Selanjutnya melempar semua batu keatas punggung tangan setelah berada dipunggung tangan lempar lagi dan ditangkap jika gagal permainan berakhir dan diganti oleh pemain lain, jumlah yang ditangkap merupakan poin yang dihitung dan terus ditambah selama permainan, sampai pada batas jumlah poin yang telah ditentukan. Pemain yang mencapai batas poin tersecepat menyimpan satu batu setiap ronde, pemenang ditentukan oleh pemain yang terbanyak menyimpan batu tersebut.

1 2

Halaman 1-2



Halaman 3-4



Halaman 5-6



KELERENG

Peraturan Permainan ini membutuhkan dua pemain atau lebih, memiliki berbagai macam cara memainkannya dan juga memiliki peraturan yang berbeda-beda di setiap jenis permainan.

Di Daerah Kerinci permainan kelereng dimainkan dengan cara membuat garis segitiga lalu mengumpulkan kelereng kedelamnya, kelereng yang telah dikumpul, lalu dilempar dari jarak jauh oleh pemain. Urutan pemain ditentukan oleh kelereng yang telah dilempar dan jarak yang paling jauh dari segitiga yang terlebih dahulu main, para pemain mulai membidik kelereng yang berada didalam segitiga secara bergiliran, kelereng yang keluar dari segitiga diambil oleh pemain yang membidiknya, setelah kosong semua kelereng yang berada dalam segitiga, pemain mulai saling membidik kelereng pemain lain, kelereng yang kena oleh pemain lain dianggap kalah dan pemenang ditentukan oleh kelereng pemain yang bertahan sampai akhir.

Kelereng atau gundi merupakan permainan tradisional terbuat dari kaca dan merupakan permainan tradisional yang sangat populer. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, karena permainan ini membutuhkan skill.

7

8

Halaman 7-8



ULAR NAGA

Peraturan dan Cara Bermain: Permainan ini membutuhkan 10 orang pemain, dua orang bertugas sebagai penjaga dan sisanya berbaris di belakang membentuk ular, kedua tangan pemain diletakkan di atas pundak pada teman-teman yang berada didepannya. Dua orang tadi saling berhadap-hadapan dan saling berpegangan tangan lalu diangkat ke atas membentuk terowongan. Setelah itu pemain berputar melewati dua orang yang menjaga. Permainan berjalan sambil diiringi nyanyian, semua pemain dan penjaga bernyanyi bersama-sama, saat lirik terakhir penjaga akan menjepit barisan dan yang terjepit akan keluar dari barisan ular. Pemain yang pertama tertangkap akan menjadi ketua kelompok pertama dan yang kedua tertangkap akan menjadi kelompok kedua dan seterusnya diberikan pilihan untuk menjadi ketua kelompok. Setelah semua pemain tertangkap, maka permainan perebutan kelompok dimulai. Kelompok yang anggotanya habis dutuan adalah kelompok yang kalah.

Apakah kalian pernah mendengar lirik lagu ini? "Ular naga panjangnya bukan kepalang, berjalan-jalan selalu riang kemari, umpam yang lezat itulah yang dicari, ini dia nya yang terbelakang", ya ini merupakan lagu biasa dinyanyikan oleh anak-anak saat bermain ular naga, permainan tradisional ini bisa membuat jantung menjadi deg-degan diiringi canda tawa yang menyenangkan.

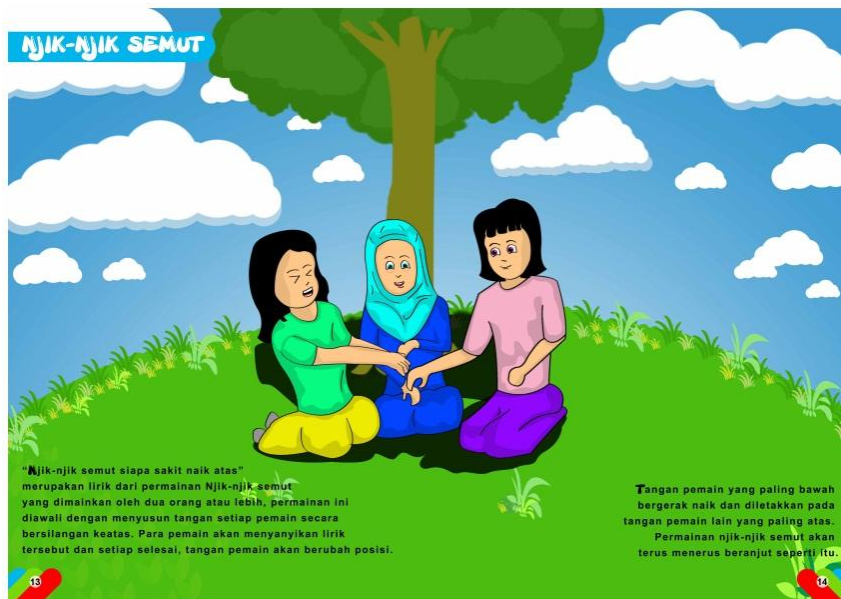
9

10

Halaman 9-10



Halaman 11-12



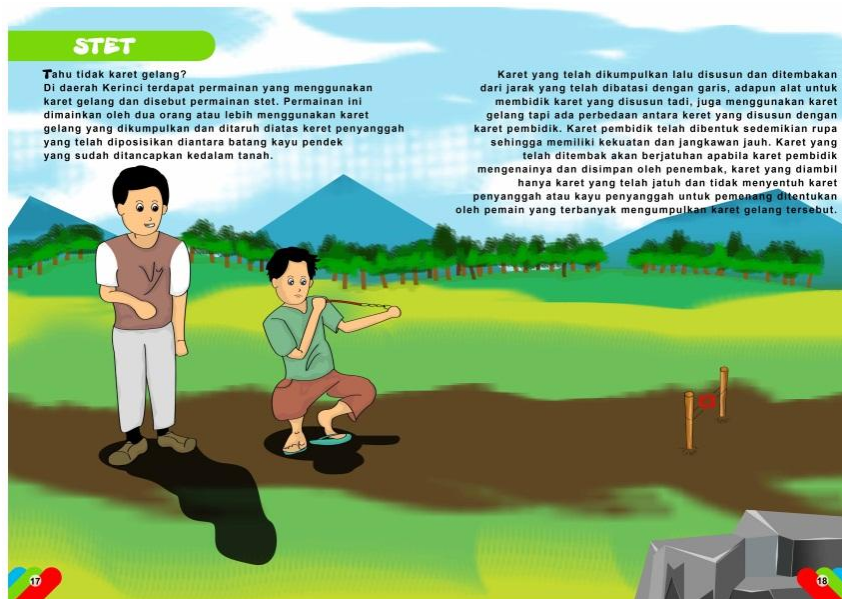
Halaman 13-14



LANG AIK

Kamu tahu layang-layang?
 Di daerah Kerinci terdapat permainan yang dinamai lang aik bisa disebut juga layang-layang air!
 Yap, kamu benar sekali permainan ini dimainkan di sungai yang merupakan wilayah untuk memainkannya. Lang aik merupakan permainan yang terbuat dari papan telah dibentuk seperti ikan tipis dan diberi tali ditengah kepalanya, seperti layang-layang yang terbang dilangit untuk lang aik dia akan menyelam kedalam sungai apabila talinya ditarik dia akan bergoyang-goyang kekiri dan kekanan. Untuk memainkannya cukup simpel, hanya taruh disungai lalu tarik ulur talinya, biasanya papan yang tipis ditempar kesungai dia akan mengapung namun berbeda dengan lang aik, dia akan menyelam apabila kamu menarik talinya.

Halaman 15-16



STET

Tahu tidak karet gelang?
 Di daerah Kerinci terdapat permainan yang menggunakan karet gelang dan disebut permainan stet. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan karet gelang yang dikumpulkan dan ditaruh diatas keret penyanggah yang telah diposisikan diantara batang kayu pendek yang sudah ditancapkan kedalam tanah.

Karet yang telah dikumpulkan lalu disusun dan ditembakkan dari jarak yang telah dibatasi dengan garis, adapun alat untuk membidik karet yang disusun tadi, juga menggunakan karet gelang tapi ada perbedaan antara keret yang disusun dengan karet pembidik. Karet pembidik telah dibentuk sedemikian rupa sehingga memiliki kekuatan dan jangkauan jauh. Karet yang telah ditembak akan berjatuhan apabila karet pembidik mengenainya dan disimpan oleh penembak, karet yang diambil hanya karet yang telah jatuh dan tidak menyentuh karet penyanggah atau kayu penyanggah untuk pemanang ditentukan oleh pemain yang terbanyak mengumpulkan karet gelang tersebut.

Halaman 17-18

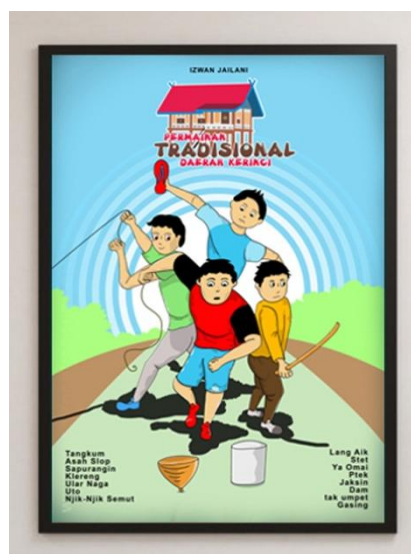
2. Media Pendukung

a. X-Banner



Dipilihnya desain ini dari 3 alternatif desain karena, dari segi *layout* desain ini menggunakan pola *center* (rata tengah) sehingga memberikan kesan nyaman saat melihat, dan ilustrasi memberikan daya tarik tersendiri, juga mewakili pembahasan yang diangkat.

b. Poster



Dari 3 alternatif desain dipilih desain ini, karena poster ini terlihat penuh dengan elemen-elemen yang saling bercerita, sehingga sangat mewakili isi buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci”. Dari *poster* ini audien dapat melihat seperti apa gambaran dari buku tersebut

c. *Stiker*



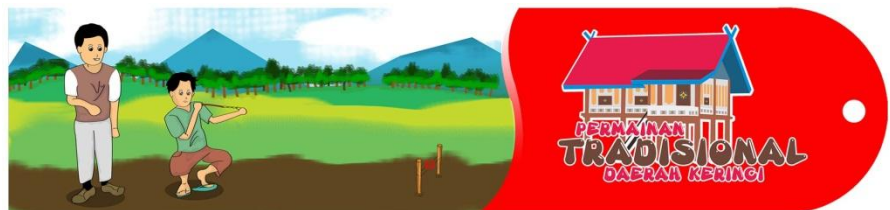
Dipilihnya desain ini dari 3 alternatif desain karena, desain ini memberikan kesan, seperti terlihat pemain yang siap membidik, ilustrasi yang digunakan juga sudah mewakili. Bagian depan hanya fokus pada judul buku sehingga memberikan daya tarik kepada audien yaitu anak-anak.

d. Flag chain



Dari 3 alternatif desain, dipilih desain ini karna desain ini menggunakan warna yang sederhana, dan komposisi dengan ruang kosongnya seimbang, dan background yang hanya berupa lingkaran biru dan putih membuat mata terfokus kepada logo judulnya.

e. Pembatas buku



Desain ini dipilih dari 3 alternatif desain, karena desain terlihat lebih menarik dengan warna pada *background*.

f. Pin



Desain ini dipilih dari 3 alternatif desain, karena desain terlihat lebih fleksibel dengan bentuk yang sederhana pada *background*.

g. Totebag



Dari 3 alternatif desain dipilih desain ini, karena ini terlihat penuh dengan elemen-elemen yang mengilustrasikan permainan yang ada dalam buku tersebut, selain itu lebih fleksibel dengan bentuk yang bulat pada *background*.

h. Kalender



Dipilihnya desain ini dari 3 alternatif desain karena, dari segi *layout* desain ini yang sederhana sehingga memberikan kesan nyaman saat melihat, dan ilustrasi memberikan daya tarik tersendiri.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada masing-masing bab diatas, Perancangan Buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci”. Dari perancangan ini penulis dapat mengambil kesimpulan:

1. Perancangan Buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci” ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi anak-anak dan orang tua di kabupaten kerinci.
2. Perancangan Buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci” ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada anak-anak, orang tua dan masyarakat, dalam perancangan ketertarikan dan keinginan anak-anak, orang tua dan masyarakat terhadap warisan budaya kabupaten kerinci.

3. Perancangan ini juga diharapkan mampu memberikan efek kepada target audien dengan adanya ilustrasi yang akan memunculkan ketertarikan anak-anak untuk peduli dengan permainan tradisional kabupaten kerinci.

Perancangan buku yang memberikan informasi dan komunikasi tentang beberapa permainan tradisional daerah kerinci sehingga menjadi acuan untuk melastarikan permainan tradisional. Pada perancangan buku ini diharapkan dapat memberikan image (kesan) yang direspon positif oleh pembaca yang akhirnya mampu berfungsi sebagai media informasi yang efektif, komunikatif dan mendidik.

E. SARAN

1. Dengan adanya Perancangan Buku “Permainan Tradisional Daerah Kerinci” ini, diharapkan anak-anak, orang tua dan masyarakat mengetahui dan peduli akan permainan tradisional dan kepada masyarakat setempat untuk dapat melestarikan dan menjaga permainan tradisional kabupaten kerinci.
2. Diharapkan kepada pembaca terutama anak-anak untuk mulai memainkan permainan tradisional pada waktu bermain mereka.
3. Dengan buku ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk kabupaten kerinci yang berada diperpustakaan taman kanak-kanak dan sekolah dasar dan tidak ada lagi yang tidak peduli tentang permainan tradisional daerah kerinci.

Daftar Rujukan

- Abioso, Wanita Subadra. 2017. *Metode Perancangan Arsitektur*. Bahan ajar Program Studi Arsitektur Universitas Komputer Indonesia.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kerinci. 2012. *Kerinci Dalam Angka 2012*. Sungai Penuh: BPS Kabupaten Kerinci.
- BAMBANG BUDIMAN, D., Zubaidah, M. S., & Syafwan, M. S. (2018). PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SOSIAL ISLAMIAH: MAHMUD DAN SHOLEH. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Utarie, R. A., Kamal, M. N., & Trinanda, M. S. R. (2018). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MOTIVASI DIRI BAGI SISWA SMP. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- PUTRA, F. W., Heldi, I. D., Si, M., & Trinanda, R. (2018). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PUTI SARI BANILAI KABUPATEN LIMAPULUH KOTA. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 264-270.